

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang berkelanjutan. Perubahan perkembangan pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal ataupun sebaliknya, tergantung bagaimana stimulus yang diberikan kepada anak. Anak usia dini akan membutuhkan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani dan rohani yang akan mempengaruhi pada kehidupan dimasa depannya. Seperti yang dikemukakan Montessori (dalam Suyadi, 2009, hlm. 83) bahwa setiap anak pasti akan melewati masa peka atau periode sensitif. Maka orang tua dan pendidik sangat dibutuhkan untuk membantu perkembangan anak.

Tahap perkembangan anak usia dini memiliki berbagai aspek yang harus dikembangkan yaitu, perkembangan agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Setiap aspek perkembangan tersebut dapat berkembang secara optimal apabila memperoleh stimulasi dari lingkungan yang memadai. Seperti yang diungkapkan oleh Dwi (2010, hlm. 24) tahap pembelajaran pada anak adalah belajar seraya bermain atau belajar sambil bermain, karena bermain merupakan dunia anak. Pembelajaran tersebut merupakan salah satu upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang menghasilkan keterampilan dan kemampuan anak. Oleh karena itu, berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan aspek perkembangan dan kemampuan anak.

Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Khadijah (2016) menyatakan perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi

dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

Salah satu aspek perkembangan yang harus diberikan pada anak yaitu aspek kognitif terutama dalam hal berhitung. Mulai memasuki umur empat tahun anak-anak mulai mendapatkan pendidikan formal serta masih berada dimasa mereka memulai menguasai bahasa dengan secara tidak sadar dan memiliki keinginan untuk mempelajari hal-hal baru seperti membaca dan berhitung (Pelealu, Arfianto, dan Wardhono, 2019, hlm. 1493). Kemampuan berhitung ini sangat penting ditanamkan pada anak sejak usia dini, sebab kemampuan berhitung akan menjadi bekal di masa depannya.

Tujuan berhitung untuk anak usia dini adalah mengajarkan pada anak untuk berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit bagi anak, selain itu anak akan memiliki kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan hasil penelitian Nur Asiah (2018) menunjukkan bahwa anak-anak usia dini yang berada di tingkat pendidikan PAUD atau TK tidak diwajibkan untuk memiliki kemampuan seperti membaca, menulis, dan berhitung yang seharusnya diajarkan di tingkat sekolah dasar. Akan tetapi, saat anak-anak tingkat PAUD akan melanjutkan pendidikannya ke tingkat sekolah dasar mereka diberikan sebuah tes dimana mereka diharuskan untuk bisa membaca, menulis, dan berhitung. Melihat masalah tersebut, orangtua dan pendidik harus menyusun strategi untuk membantu anak dalam mempersiapkannya sejak dini dengan menyesuaikan aspek perkembangan dan kemampuan anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran keterampilan berhitung permulaan di sekolah sering kali kurang menarik bagi anak, sehingga anak sulit untuk memahami. Salah satu penyebabnya ialah bahasa guru yang masih kaku dan media pembelajaran yang kurang menunjang, tidak sedikit lembaga lembaga sekolah yang hanya menggunakan papan tulis dan buku lembar kerja anak saja ketika sedang mengajarkan berhitung permulaan. Oleh karena itu, apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar bagi anak.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang berkembang sangat pesat telah mengubah model, pola dan media pembelajaran di dunia pendidikan. Adapun proses pembelajaran bisa dilakukan dengan cara apapun seperti melalui buku, suara, gambar, video, bahkan sebuah game. Dalam dunia pendidikan sendiri sudah banyak aplikasi multimedia pembelajaran untuk anak-anak maupun orang dewasa, baik itu dalam bentuk aplikasi maupun *game* edukasi. *Game* edukasi sendiri telah dibuktikan dapat menunjang proses pendidikan, dan *game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan yang diungkapkan Donal Clarck (2016) adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Selain berfungsi sebagai hiburan, *game* juga diciptakan untuk sarana edukasi atau pembelajaran. Pembelajaran dalam bentuk *game* biasanya meliputi pembelajaran anak usia dini seperti belajar membaca dan berhitung. Terbukti bahwa belajar berhitung dengan menggunakan media *game* lebih menarik minat anak dibanding menggunakan media klasik yang menggunakan kertas dan alat tulis (Yunus, Astuti, dan Khairina, 2015, hlm. 59). Adanya media pembelajaran *game* memudahkan anak untuk bermain sambil belajar menggunakan media yang nyata, dari permainan tersebut anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara kritis, positif, dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, dan memperkuat daya ingat.

Penelitian terkait media pembelajaran berupa *game* berhitung pada anak usia dini sudah banyak dilakukan baik dari sisi pengembangan *game* maupun penerapannya. Hasil penelitian yang dilakukan Anik Vega Vitaningsih (2016) menunjukkan *game* edukasi yang dibuatnya dapat membantu guru dan siswa dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media *game*. Sehingga memudahkan siswa untuk belajar mengenal simbol, berhitung, mencocokkan gambar dan menyusun acak kata (Vitaningsih, 2016, hlm.32). Selain itu, Irsa, dkk. (2015) mengembangkan aplikasi *game* pembelajaran anak usia dini (calistung) berbasis android. Berdasarkan hasil penelitiannya, pembelajaran anak usia dini seperti baca, tulis dan berhitung yang diterapkan ke dalam *game* edukasi

**Sela Siti Solehah, 2020**

**ANALISIS TIGA GAME ONLINE DALAM WEBSITE PBS KIDS UNTUK MENGENALKAN KONSEP BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran anak usia dini (Calistung) dapat meningkatkan minat belajar anak. Kesimpulan tersebut didapat ketika melakukan kuesioner dan pengujian langsung kepada responden dalam hal ini anak usia 3-8 menghasilkan presentasi mencapai 78,33 % menyatakan game yang dibangun sangat bagus. Penelitian dari Crisnapati, dkk. (2016) yaitu pengembangan game edukasi berhitung sebagai media bantu pembelajaran anak usia dini menghasilkan bahwa game tersebut bisa membantu anak dalam belajar berhitung terbukti dari game yang telah diuji coba secara fungsionalitas menggunakan metode blackbox testing dengan hasil sesuai pada setiap input/event dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa game yang dibuat dapat dikualifikasikan ke dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dijelaskan bahwa *game* edukasi dapat memfasilitasi anak dalam mengenal konsep berhitung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. peneliti ingin mengkaji lebih lanjut terkait game dalam mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada analisis media *game* dalam mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti mencoba merumuskan persoalan dalam bentuk pertanyaan :

- 1.2.1 Bagaimana konten *game online* pada *website* PBS Kids relevan sebagai alat bantu belajar bagi anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana konten *game online* pada *website* PBS Kids dapat digunakan untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1.3.1 Untuk mengetahui konten *game online* pada *website* PBS Kids yang relevan sebagai alat bantu belajar bagi anak usia dini.
- 1.3.2 Untuk mengetahui konten *game online* pada *website* PBS Kids yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini.

**Sela Siti Solehah, 2020**

**ANALISIS TIGA GAME ONLINE DALAM WEBSITE PBS KIDS UNTUK MENGENALKAN KONSEP BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

### 1.4.1 Manfaat Dari Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan dalam penerapan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Serta sebagai tambahan pengetahuan dan pemahaman penulis di bidang penelitian, khususnya dalam penggunaan *game* edukasi untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini.

### 1.4.2 Manfaat dari Segi Praktis

#### a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang penggunaan *game* edukasi untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini.

#### b. Bagi Anak

*Game* edukasi berhitung ini diharapkan bisa menunjang pembelajaran siswa dalam memahami konsep berhitung dan tidak terlepas kesesuaian dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak khususnya pada perkembangan bahasa anak usia dini.

#### c. Bagi Masyarakat

Menambah wawasan serta memberikan pengalaman langsung dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu berupa *game* edukasi untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian ini untuk mengetahui pokok-pokok yang terdapat dalam isinya, maka perlu dikemukakan dengan jelas struktur organisasi skripsi. Adapun struktur organisasi skripsi sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah tahun 2019 sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang membahas tentang bagaimana pokok permasalahan sebagai topik yang diambil oleh peneliti. Dalam pendahuluan akan membahas latar belakang yang berisi penjelasan terkait penelitian yang memaparkan

**Sela Siti Solehah, 2020**

**ANALISIS TIGA GAME ONLINE DALAM WEBSITE PBS KIDS UNTUK MENGENALKAN KONSEP BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terkait hal-hal yang menjadi sebab kenapa mengangkat topik penelitian tersebut, rumusan masalah yang dibuat berupa pertanyaan dari permasalahan serta bagaimana memberikan solusi yang akan diberikan, tujuan berupa hal-hal yang ingin dicapai dalam penelitian dan manfaat yang akan diperoleh dari beberapa sisi.

BAB II : Kajian Teori yang menjelaskan dan menguraikan kerangka teori yang dipakai secara jelas, sistematis dan logis. Memaparkan hasil-hasil dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh orang lain dengan bahasan yang sama.

BAB III : Metodologi merupakan gambaran umum yang menjelaskan dan memaparkan terkait dengan susunan dan sistematika penelitian yang akan digunakan. Dalam bab ini berisi metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Berisi hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan pengamatan saat penelitian serta pengolahan data. Dalam bab ini peneliti memberikan penjelasan dan interpretasi atas hasil penelitian yang telah dianalisis yang akan menjawab pertanyaan dalam penelitian.

BAB V : Berisi kesimpulan dan rekomendasi yang disajikan oleh peneliti sebagai bentuk penafsiran dan pemaknaan terhadap analisis temuan dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

Daftar pustaka yang berisikan semua sumber teori yang dikutip dalam penulisan skripsi.

Lampiran yang berisi seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian.